Spider-Man (2002) – Le jeu du film de la BD !

Voici les sources utilisées pour documenter ma vidéo consacrée à l'adaptation vidéoludique du premier film *Spider-Man* réalisé par Sam Raimi.

[https://www.youtube.com/watch?v=qz00MS_6z0Y&feature=youtu.be]

Vous trouverez le timecode suivi de la référence appropriée.

Un lien vers la source bibliographique sera partagé lorsque ce sera possible. Pour ne pas trop alourdir la présentation (même si ça doit déjà être indigeste), il ne sera partagé qu'à la première citation.

Vous trouverez également les crédits de fin dans leur intégralité, incluant les sources bibliographiques et internets, les extraits de vidéos ainsi que la musique utilisée.

Sources

0:28 : « *Breaking the all-time record for an opening weekend, "Spider-Man" blasted into theaters this weekend and exceeded anyone's wildest expectations, taking in an unbeliveable $114 million, according to studio estimates. That blew away the existing three-day record, "Harry Potter and the Sorcerer's Stone's" 90.6 million take from last November. It even topped "The Lost World: Jurassic Park"'s $92.7 million holiday-weekend benchmark. These are numbers that nobody saw coming.* »
KARGER Dave, *ew.com*, « "Spider-Man" earns a record $114 million », < article archivé : https://web.archive.org/web/20220220193636/https://ew.com/article/2002/05/06/spider-man-earns-record-114-million/ >, 6 mai 2002

0:33 : 804 500 648 de dollars d'après Box Office Mojo, pour un budget initial de 139 000 000 de dollars : https://www.boxofficemojo.com/release/rl678659585/

0:42 : *Spider-Man: The Movie* sur PlayStation 2 se classe 7ème des meilleures ventes pour l'année 2002 selon le NPD, l'organisme officiel qui se chargeait, à l'époque, de comptabiliser le nombre de copies écoulées sur le seul territoire des États-Unis.
npd.com, « The NPD Group Reports Annual 2002 U.S. Video Game Sales Break Record », < article archivé : https://web.archive.org/web/20030227144331/http://www.npd.com/press/releases/press_030128a.htm > s.d

Le jeu de Treyarch est également cité comme l'un des nombreux succès de cette année 2002, responsable parmi d'autres de la bonne santé du marché vidéoludique : « *The healthy increase in sales was driven by the success of key franchises such as: Grand Theft Auto: Vice City, Madden NFL 2003, Super Mario Sunshine, Spider-Man: The Movie, Halo and Tom Clancy's Splinter Cell.* »
nintendoworldreport.com, « U.S. Game Sales Hit a Record in 2002 », < https://www.nintendoworldreport.com/pr/8212/us-game-sales-hit-a-record-in-2002 >, 27 janvier 2003

0:57 : En janvier 2020, le NPD toujours (avant leur rachat par Circana) publiait également sur Twitter (maintenant X) le classement des 20 jeux les plus rentables par année. En 2002, *Spider-Man: The Movie* se classe 4ème.
NPD Groupe, *x.com*, « U.S. Top 20 Best-Selling Games in 2000 - 20004 ranked on dollar sales #videogames », < https://x.com/npdgames/status/1217973915903037440/photo/1 >, 17 janvier 2020

À titre de comparaison, et toujours en se basant sur les postes partagés sur Twitter, le second jeu fera légèrement moins bien, terminant 5ème du classement 2004 et le troisième volet finira en 15ème position.
NPD Groupe, *x.com*, « U.S. Top 20 Best-Selling Games in 2005 - 2009 ranked on dollar sales #videogames », < https://x.com/npdgames/status/1217975681927254017/photo/1 > 17 janvier 2020

On peut donc en déduire que chaque nouveau jeu tiré de la trilogie a fait un peu moins bien que le précédent.

01:05 : D'après *Variety*, rapportant une analyse du NPD, *Marvel's Spider-Man* (le jeu PS4 donc) a aussi « *enregistré, lors de son mois de lancement, des ventes supérieures de 37 % à la somme des ventes réalisées au cours du mois de lancement de tous les autres jeux Spider-Man sortis depuis que le NPD Group a commencé à recenser ces données en 1995.* »
« *Perhaps most telling to fans of the Marvel games and Spider-Man, is NPD analysis which shows that "Marvel's Spider-Man" achieved launch month sales 37% higher than the combined launch month sales of all other Spider-Man games released since the NPD Group began tracking in 1995.* »
CRECENTE Brian, *variety.com*, « 'Marvel's Spider-Man' Shatters PlayStation, Spider-Man Records », < https://variety.com/2018/gaming/news/marvels-spider-man-shatters-playstation-spider-man-records-1202991954/ >, 24 octobre 2018

Au moment de la sortie du *Spider-Man* PS4, Mat Piscatella, analyste chez NPD déclarait dans cet article : « *"This isn't the first time the Spider-Man IP has had sales success. Spider-Man: The Movie was the 4th best-selling game of 2002, while Spider-Man: The Movie 2 was #5 in 2004. But it's been a long time since Spider-Man has seen this kind of success as a video game IP. So this also represents a bit of a return to a market from 15 years ago. We have a strong IP reinforced by a sense of nostalgia combined with Insomniac really refining and improving upon those things that made the Spider-Man: The Movie games such hits."* »
BRIGHTMAN James, *gamedaily.biz*, « Spider-Man should keep momentum despite games like Red Dead – NPD », < https://www.gamedaily.biz/spider-man-should-keep-momentum-despite-games-like-red-dead-npd/ >, 20 septembre 2018

01:23 : La première apparition de Spider-Man se fait dans le numéro 15 de la revue *Amazing Fantasy.*
DITKO Steve et LEE Stan, « Spider-Man! », *Amazing Fantasy*, n°15 août 1962

02:11 : Comme le raconte Stan Lee dans la préface du livre *Behind the Mask of Spider-Man – The Secrets of the Movie* : « *Your friendly neighborhood Spider-Man almost never got born.* […] *when I first proposed the idea of a teenage superhero named Spider-Man, my publisher thought I had lost my marbles. He hated the name, he hated the concept, and he hated the idea of a teenage superhero —and he wasn't the least bit shy about telling me so.* […] *No, I didn't finally convince him that Spidey would be a hit. Instead, I took the cowardly way out; I sneaked a story of Spider-Man into one of our magazines when he wasn't looking. As proof of the fact that the good guy always wins, that issue became a bestseller. The readers kept clamoring for more, and suddenly my now friendly publisher told me how he had always loved the idea of our amazing little arachnid.* » COTTA VAZ

Mark, *Behind the Mask of Spider-Man – The Secrets of the Movie*, The Ballantine Publishing Group, 2002, p.13

02:24 : Dans *The Amazing Spider-Man* n°1, à la première page de la BD, on peut lire une note qui explique : « *Spider-Man first appeared as a feature in Amazing Fantasy #15 Aug.! So great was your response via letter and postcards, that it was decided to give him his own Magazine!* » DITKO Steve et LEE Stan, « Spider-Man », *The Amazing Spider-Man*, n°1 mars 1963

02:47 : Comme le confesse Joe Quesada, éditeur en chef de chez Marvel à l'époque : « *Spidey is us, the reader. As a young boy reading Spider-Man's adventures, I remember that in my mind every time he leaped off a building's parapet and swung across the city, it was me inside that costume.* » BAKER Chris, GAUDIOSI John et Spider-fan.org, « Spider-Man », *Official U.S. PlayStation Magazine*, n°56 mai 2002, p.95
[https://archive.org/details/official-u.-s.-play-station-magazine-issue-56-may-2002/page/n85/mode/2up?q=]

03:09 : Peter Parker est plus ou moins le premier super-héro adolescent, ce qui paraissait fou à l'époque, comme le raconte Stan Lee dans la préface du livre *Behind the Mask of Spider-Man – The Secrets of the Movie* : « […] *when I first proposed the idea of a teenage superhero named Spider-Man, my publisher Thought I had lost my marbles.* » COTTA VAZ Mark, *Behind the Mask of Spider-Man – The Secrets of the Movie*, The Ballantine Publishing Group, 2002, p.13

03:39 : Dans son livre *Who needs a superhero? – finding virtue, vice, and what's holy in the comics*, l'auteur H. Michael Brewer fait cette description du personnage de Peter Parker : « *Peter Parker was the stereotypical Comic book nerd: thin, geeky, bespectacled bookworm, the butt of every school joke, a kid who never had a date or went to a dance.* »
BREWER Michael H., *Who needs a superhero? – finding virtue, vice, and what's holy in the comics*, BakerBook, 2004, p.105

03:55 : Les comics (ou du moins l'univers des comics) font aujourd'hui partie de la culture populaire de base. Une démocratisation qui s'est essentiellement faite au travers du cinéma et qui remonte déjà au début des années 2000, comme en témoignait la blogueuse Molly McIsaac dans ce post en 2010 : « *Currently, comic books are an integrated part of pop culture, whether most "normal" people realize it or not. Look at some of the most popular films in the last ten years: Iron Man, Spider-Man, X-Men, etc.* […] *Look now to fashion: Luella debuted a high fashion line completely based on Batman in 2008, and if you step into any t-shirt section at a chain retail outlet you are certain to be greeted by the iconic images from DC and Marvel.* »
https://ifanboy.com/articles/were-not-like-that-anymore-comic-book-reader-stereotypes/
MCISAAC Molly, *ifanboy.com*, « We're Not Like That Anymore! Comic Book Reader Stereotypes », < https://ifanboy.com/articles/were-not-like-that-anymore-comic-book-reader-stereotypes/ >, 5 août 2010

Concernant la mauvaise image des lecteurs de comics, on peut prendre en compte, par exemple, le témoignage de l'auteur et dramaturge américain Brent Hartinger qui, dans cet article sur son site personnel, raconte comment ces bandes dessinées (entre autre) étaient alors une sous culture : « *Over the last forty years, the fantasy genre has gone from being maligned to being celebrated — from fringe culture to mainstream culture.* […] *And if you didn't live through it, it's hard to explain how incredible the transformation has been. As kids, my friends and I collected comic books, and read The Lord of the Rings, A* Wizard of Earthsea, *and every other fantasy novel we could get our hands on. We also played* Dungeons & Dragons. *But at the same time, we were all very aware that we were part of a sub-culture, not the greater, mainstream culture. All the stuff we loved was considered unserious — silly, frivolous stuff for kids.* »

HARTINGER Brent, *brenthartinger.com*, « It's Hard to Explain How Uncool It Used to Be to Be a Fantasy-Loving Dork », < https://www.brenthartinger.com/p/its-hard-to-explain-how-uncool-it >, 1er juin 2024

10:35 : En se basant sur leur page du site mobygames.com, on peut voir que sur les 13 jeux qu'ils ont sortis avant *Spider-Man*, 6 sont des jeux de sport et 4 des portages, ce qui ne laisse que 3 jeux « originaux » : https://www.mobygames.com/company/130/treyarch-corporation/games/

Pour celles et ceux que ça pourrait intéresser, dans cet article pour le *Official Dreamcast Magazine*, le journaliste Chris Charla a pu rendre visite aux équipes de Treyarch, qui bosse alors sur le portage de *Spider-Man*.
CHARLA Chris, « The Wicked Web He Weaves », *Official Dreamcast Magazine*, n°12 mars/avril 2001, p.40-44 https://archive.org/details/official-sega-dreamcast-8-nov-2000/Official_Sega_Dreamcast_12_MarApr_2001/page/n43/mode/2up?q=treyarch+spider-man

11:16 : Sur les améliorations que Treyarch souhaite apporter dans leur jeu *Spider-Man* adapté du film, en comparaison du *Spider-Man* de Neversoft : « *The first decision we had to make was what engine to use. (Writing one completely from scratch was out of the question for an 18-month project, a lesson we learned the hard way with Draconus.) We had access to the previous Spider-Man PSX engine through Activision, but our designers and programmers were used to the engine we used for Max Steel and Draconus, an engine that was already next-generation and cross-platform.* »
FRISTORM James, *Game Developer Magazine*, « Postmortem: Treyarch's Spider-Man », n° août 2002, p.50 https://archive.org/details/GDM_August_2002/page/n33/mode/2up

« *we had Activision's previous* Spider-Man *game for the Playstation (PSX) to look at. We wanted to improve some of the things about the game, such as giving the web-swinging more freedom, and play to that game's strengths, such as the hostage modes and variety of ways in which you could be* Spider-Man. »
FRISTORM James, *Game Developer Magazine*, « Postmortem: Treyarch's Spider-Man », n° août 2002, p.48

11:46 : Treyarch a tenté de mettre au point un système de balancement plus dynamique. Le programmeur Jamie Firstorm y a passé un certain temps, avant de devoir le laisser de côté pour un futur épisode : « *Jamie* [Firstorm] *felt that the web-swinging experience wasn't anywhere near dynamic or immersive enough. It also made Spider-Man too easy, depriving the game of the necessary speed and peril.* […] *"But, during the development of that game, I did work late to cobble together my own ideas. About six months into production, I'd got something that I liked and I showed it around the team. They thought it was interesting and had potential."* […] *Treyarch decided to continue with the initial plan and put Jamie's ideas to one side, at least temporarily.* »
COLE Sean, « The Making of Spider-Man 2 », *Retro Gamer*, n°284 avril 2026, p.75

13:58 : Les fans ont visiblement mal pris le fait que la toile soit organique dans le film de San Raimi : « *Another major divergence the movie would take from the comics lore was fo be that, instead of whiz kid Peter Parker creating a sticky web fluid and homemade wrist shooters, his body would naturally produce the web substance, which would shoot out of glandular slits in his wrists. The notion was controversial among some Spidey fans—the "organic versus nonorganic" issue, as Grant Curfis recalled.* »
COTTA VAZ Mark, *Behind the Mask of Spider-Man – The Secrets of the Movie*, The Ballantine Publishing Group, 2002 p.78

15:16 : Comme l'explique Marc Turndorf, senior producer chez Activision à l'époque et Gregory John, senior producer chez Treyarch : « *"Where our game diverges from the movie is that we can't follow the story completely, so we wanted to add a few classic Marvel villains." "This is a very origin-related game,"adds John. "So we had to pick sort of early supervillains and try to weld them into the story so it's a younger Spider-Man."* » GAUDIOSI John, « Spider-Man », *Official U.S. PlayStation Magazine*, n°52 mai 2002, p.86

Bibliographie

- BAKER Chris, GAUDIOSI John et Spider-fan.org, « Spider-Man », *Official U.S. PlayStation Magazine*, n°56 mai 2002, p.84-96
- BREWER Michael H., *Who needs a superhero? – finding virtue, vice, and what's holy in the comics*, BakerBook, 2004
- CHARLA Chris, « The Wicked Web He Weaves », *Official Dreamcast Magazine*, n°12 mars/avril 2001, p.40-44
- COLE Sean, « The Making of Spider-Man 2 », *Retro Gamer*, n°284 avril 2026, p.74-79
- COTTA VAZ Mark, *Behind the Mask of Spider-Man – The Secrets of the Movie*, The Ballantine Publishing Group, 2002
- DITKO Steve et LEE Stan, « Spider-Man », *The Amazing Spider-Man*, n°1 mars 1963
- DITKO Steve et LEE Stan, « Spider-Man! », *Amazing Fantasy*, n°15 août 1962
- FRISTORM James, « Postmortem: Treyarch's Spider-Man », *Game Developer Magazine*, août 2002, p.48-55

Webographie

- *boxofficemojo.com*, « Spider-Man, < https://www.boxofficemojo.com/release/rl678659585/ > s.d
- BRIGHTMAN James, *gamedaily.biz*, « Spider-Man should keep momentum despite games like Red Dead – NPD », < https://www.gamedaily.biz/spider-man-should-keep-momentum-despite-games-like-red-dead-npd/ >, 20 septembre 2018
- CRECENTE Brian, *variety.com*, « 'Marvel's Spider-Man' Shatters PlayStation, Spider-Man Records », < https://variety.com/2018/gaming/news/marvels-spider-man-shatters-playstation-spider-man-records-1202991954/ >, 24 octobre 2018
- DINH Christine, *marvel.com*, « New Yorkers Share Their Thoughts on How Spider-Man and New York City Go Hand in Hand », < https://www.marvel.com/articles/games/new-yorkers-share-their-thoughts-on-how-spider-man-and-new-york-city-go-hand-in-hand >, 12 septembre 2018
- HARTINGER Brent, *brenthartinger.com*, « It's Hard to Explain How Uncool It Used to Be to Be a Fantasy-Loving Dork », < https://www.brenthartinger.com/p/its-hard-to-explain-how-uncool-it >, 1er juin 2024
- KARGER Dave, *ew.com*, « "Spider-Man" earns a record $114 million », < article archivé : https://web.archive.org/web/20220220193636/https://ew.com/article/2002/05/06/spider-man-earns-record-114-million/ >, 6 mai 2002
- *marvel.com*, « The Amazing Spider-Man (1963 - 1998) », < https://www.marvel.com/comics/series/1987/the_amazing_spiderman_1963_1998 >, s.d
- MCISAAC Molly, *ifanboy.com*, « We're Not Like That Anymore! Comic Book Reader Stereotypes », < https://ifanboy.com/articles/were-not-like-that-anymore-comic-book-reader-stereotypes/ >, 5 août 2010
- *nintendoworldreport.com*, « U.S. Game Sales Hit a Record in 2002 », < https://www.nintendoworldreport.com/pr/8212/us-game-sales-hit-a-record-in-2002 >, 27 janvier 2003
- NPD Groupe, *x.com*, « U.S. Top 20 Best-Selling Games in 2000 - 20004 ranked on dollar sales #videogames », < https://x.com/npdgames/status/1217973915903037440/photo/1 >, 17 janvier 2020
- NPD Groupe, *x.com*, « U.S. Top 20 Best-Selling Games in 2005 - 2009 ranked on dollar sales #videogames », < https://x.com/npdgames/status/1217975681927254017/photo/1 > 17 janvier 2020
- *npd.com*, « The NPD Group Reports Annual 2002 U.S. Video Game Sales Break Record », < article archivé : https://web.archive.org/web/20030227144331/http://www.npd.com/press/releases/press_030128a.htm > s.d

Extraits vidéo

- KIRKLAND Mark, *The Simpsons*, saison 9 épisode 4, « Simpson Horror Show VIII », 1997
- *Longplay of Call of Duty: Black Ops* par Spazbo4 sur la chaîne LongplayArchive
- Longplay of Spider-Man 2 (2023) (1/2) par Spazbo4 sur la chaîne LongplayArchive
- *Longplay of Spider-Man* par Spazbo4 sur la chaîne LongplayArchive
- *Longplay of Triple Play 2000* par LongplayArchive
- NORRINGTON Stephen, *Blade* (1998)
- RAIMI Sam, *Spider-Man* (2002)
- RAIMI Sam, *Spider-Man 2* (2004)
- RAIMI Sam, *Spider-Man 3* (2007)
- SINGER Brian, *X-Men* (2000)
- *SPIDER-MAN: NO WAY HOME - World Premiere* par Sony Pictures Entertainement
- WATT Jon, *Spider-Man : No Way Home* (2021)

Musique

- *Spider-Man : The Movie* OST
- *Spider-Man 2 – The Game* OST
- *Spider-Man 3* OST
- *Ultimate Spider-Man* OST
- YouTube Library